Niveau(x) d'enseignement: 1 Numéro EDUQ : 8670129
Centre d'intérêt: 640

INRS-Education. Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels.

Evaluation de quatorze didacticiels / Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels, INRS-Education. -- Sainte-Foy: INRS-Education, 1985.
31 f. ; 28 cm.

Code: D-185.

Descripteur(s): Didacticiel * Evaluation de logiciels * Enseignement assisté par ordinateur * Français (Langue) * Mathématiques * Primaire (Ordre d'enseignement) * Secondaire (Ordre d'enseignement)

Identificateur(s) de nom: Centrale des bibliothèques

Le document rassemble quatorze textes d'évaluation de didacticiels. Les didacticiels retenus sont regroupés en trois sections: 1. didacticiels de français; 2. didacticiels de mathématiques; 3. autres didacticiels. Ces logiciels sont destinés principalement aux élève du primaire et du secondaire. La Centrale des bibliothèques a réalisé la partie descriptive des textes d'évaluation dans la plupart des cas. Chaque évaluation comprend cinq parties: 1. qualité de la langue d'enseignement; 2. conformité du contenu au savoir; 3. réactions des élèves observés; 4. acceptabilité de la démarche pédagogique; 5. exploitation de l'ordinateur. Une appréciation générale complète le travail d'évaluation. Deux didacticiels seulement sont recommandés.

Type de document: r

EDUQ 8670129

Évaluation de quatorze didacticiels

D-185

Laboratoire d'évaluation
de logiciels et de didacticiels

INRS-Éducation
2383 chemin Sainte-Foy
Ste-Foy, Québec, G1V 1T1

Juin 1985

Note

Ce document renferme quatorze textes d'évaluation de didacticiels qui ont été produits dans le cadre des activités du Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation. Ils sont regroupés sous les titres **Didacticiels de français**, **Didacticiels de mathématiques** et **Autres didacticiels**. Ces didacticiels s'adressent principalement aux élèves du primaire et du secondaire.

La Centrale des bibliothèques a réalisé la partie descriptive des textes d'évaluation dans la plupart des cas.

Liste des didacticiels évalués

Didacticiels de français

Ani-mots	p. 2
Autour de la maison de Catherine	p. 4
Les chemins de Louis-Étienne	p. 6
Didacticiel sur l'accord des verbes usuels	p. 8
La maison d'Amédée	p. 10
Voyage au pays des mots	p. 12

Didacticiels de mathématiques

Banquiers	p. 15
Carré magique	p. 17
Décimales	p. 19
Escalade	p. 21
La pyramide	p. 23

Autres didacticiels

Balistique	p. 26
Biojeu II	p. 28
Spatiotests	p. 30

Didacticiels de français

Centrale des bibliothèques

Ani-mots

Centre franco-ontarien de ressources pédagogiques (distribué par Guérin), 1984.
Micro-ordinateurs: Apple II plus, Apple IIe.

Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation

Ont évalué ce didacticiel Gemma Lapointe et Lise Godbout (Commission scolaire Bellechasse), Laurentia Dubé (Commission scolaire Beauport), Aline Bouliane, Mariel Leclerc et Marie Makdissi (INRS-Éducation). 09/04/85

1-(Qualité de la langue d'enseignement) Il est inacceptable de ne pas pouvoir utiliser les minuscules et les accents dans un didacticiel de langue française. La langue est imprécise: consignes ambiguës, titre trompeur, confusion dans les termes employés. De plus, la ponctuation est souvent incorrecte.
2-(Conformité du contenu au savoir) Le contenu de ce didacticiel n'est qu'ébauché: il n'y a que 14 mots pour couvrir des thèmes aussi vastes que sont ceux des fruits et des outils. Même si l'on offre à l'enseignant la possibilité d'inscrire de nouveaux mots, la tâche exigée est beaucoup trop compliquée et fastidieuse.
3-(Réactions des élèves observés) Les élèves qui ont utilisé ce didacticiel l'ont apprécié. Il semble que l'image associée à chaque mot ait augmenté leur intérêt. Par contre, lors d'une première utilisation, ils n'ont pu fonctionner seuls, n'étant pas assez habiles à travailler avec des didacticiels. Les élèves éprouvant certaines difficultés de lecture ont été confrontés à la nécessité de lire de nombreuses directives.
4-(Acceptabilité de la démarche pédagogique) La démarche pédagogique est limitée: elle se résume à l'identification de mots cachés dans une multitude de lettres accolées sur une même ligne "en vue de développer le vocabulaire de l'élève". De plus, au cours de l'exercice, l'élève n'est pas suffisamment guidé dans le repérage des mots: ainsi, par exemple, les mots déjà trouvés disparaissent de l'écran.

5-(Exploitation de l'ordinateur) Le didacticiel recèle des erreurs techniques. L'exploitation de l'ordinateur est rudimentaire: présence de dessins souvent trop simplifiés et difficilement identifiables, impossibilité de régler la vitesse en cours d'exercice, impossibilité de quitter le didacticiel à volonté et difficulté de modifier le contenu.

☐ Recommandé
☐ Recommandé sous réserve
☐ Non recommandé, mais peut répondre à certains besoins
☑ Non recommandé

Centrale des bibliothèques

Autour de la maison de Catherine

Didaktek, Ste-Foy, 1984.
Micro-ordinateurs: Apple IIe, Apple IIc.

Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation

Ont évalué ce didacticiel Aline Bouliane, Mariel Leclerc et Fernand Roy (INRS-Éducation). 02/05/85

1-(Qualité de langue d'enseignement) La langue d'enseignement est excellente. Il faut noter cependant que le contenu du livre ne constitue pas un véritable récit. Il s'agit plutôt de phrases regroupées en un certain nombre de textes autour du thème "espace".
2-(Conformité du contenu au savoir) Il s'agit de syllabation. L'objectif est d'attirer l'attention de l'enfant d'environ 7 ans sur certains mots dont l'orthographe est un peu particulière; il est respecté. Il est intéressant qu'on ait regroupé dans le jeu des mots ayant une syllabe commune. On peut cependant s'interroger sur les critères de sélection des mots: selon l'échelle Dubois-Buyse, 32 mots (37,6%) seraient classés du premier cycle; 27 mots (31,7%), du deuxième cycle; 3 mots (3,5%), du secondaire. N'appartiendraient pas à cette échelle 21 mots. Il y aurait peut-être lieu de compléter cette analyse avec l'échelle Préfontaine.
3-(Réactions des élèves observés) Quatre élèves ont été observés. Leur motivation à reconstituer des mots s'est rapidement envolée. Les deux premiers ont abandonné parce qu'ils étaient "fatigués de se faire piquer par les mouches" alors que les deux autres ont laissé tomber la syllabation et se sont donnés un autre but, à savoir se sauver des mouches. Sans doute faut-il considérer que les concepteurs ont présumé que les élèves étaient des habitués des jeux vidéo.

4-(Acceptabilité de la démarche pédagogique) Ce didacticiel est un jeu qui permet à l'élève de développer des stratégies pour attraper les syllabes d'un mot dans un labyrinthe tout en essayant d'éviter les mouches qui veulent l'en empêcher. Cependant, ces dernières peuvent constituer un facteur de diversion pour l'élève: l'obligation de se sauver des mouches lui fait parfois délaisser ou abandonner l'objectif de syllabation. Par ailleurs, il aurait été préférable que la difficulté de syllabation soit graduée à l'intérieur du didacticiel. Cela aurait permis de ponctuer la durée de l'activité en étapes intermédiaires. Aussi, on aurait pu prévoir des périodes d'utilisation de 5, 10 ou 15 minutes. À ce moment-là, les pointages seraient devenus des éléments d'auto-évaluation pour l'élève. Enfin, on peut noter que la présentation du didacticiel à l'écran est insuffisante et n'est pas toujours conforme à celle du guide de l'utilisateur.

5-(Exploitation de l'ordinateur) La présentation visuelle est agréable: couleurs, animation, dessins. La rapidité d'interaction est excellente. Cependant, les mots qui s'affichent sous le dessin disparaissent trop rapidement; les sons sont énervants; la syllabe à attraper change même si l'élève en attrape une autre; et la sélection d'un thème dans la "marre aux syllabes" est impossible.

☐ Recommandé
☑ Recommandé sous réserve
☐ Non recommandé, mais peut répondre à certains besoins
☐ Non recommandé

Centrale des bibliothèques

Les chemins de Louis-Etienne. -- Sainte-Foy : Didaktek. -- (Privaticiel Youmi. Série "l'espace" ; 1)

Pour ordinateur Apple II ou Apple IIc. Egalement disponible pour ordinateur Commodore 64.
39,95 $
Accès noms: *Didaktek (Sainte-Foy, Québec).
Accès marques: *Apple II. *Apple IIc. *Commodore 64.

DF

Source: TRANS-CANADA

Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation

Ont évalué ce didacticiel Laurentia Dubé (Commission scolaire Beauport), Linda Perron (Université Laval), Aline Bouliane, Mariel Leclerc et Marie Makdissi (INRS-Éducation). 20/03/85

1-(Qualité de la langue d'enseignement) La langue d'enseignement est excellente que ce soit dans le privaticiel, le livre, le guide du parent ou le fascicule de l'usager. Cependant, le niveau de langage utilisé dans le fascicule de l'usager est élevé comparativement à celui, sobre et simple, du livre. De plus, on note le ton impersonnel du langage utilisé dans le livre.
2-(Conformité du contenu au savoir) Même si les objectifs énoncés dans le guide du parent débordent largement ceux du jeu informatisé, ce didacticiel semble être un excellent moyen pour apprendre à l'enfant à décomposer les mots en syllabes. Cependant, il aurait été souhaitable que les auteurs expliquent leurs critères de sélection des mots, qu'ils les présentent d'une façon graduée en tenant compte de leur indice de difficulté et qu'ils en fournissent un plus grand nombre. Enfin, l'affichage occasionnel du pluriel de certains mots peut être équivoque en laissant croire à l'élève que ces mots s'orthographient toujours ainsi, quel que soit leur nombre.
3-(Réactions des élèves) Les cinq élèves observés (6 à 8 ans) se sont montrés très intéressés. Cependant, les niveaux supérieurs de vitesse semblent créer une tension trop grande, les élèves les délaissant rapidement pour revenir à des niveaux inférieurs. Quant à la présentation à l'écran du nombre de réussites et d'erreurs, elle n'a pas tellement attiré l'attention des utilisateurs.

4-(Acceptabilité de la démarche pédagogique) La démarche pédagogique est acceptable: présentation des mots, décomposition en syllabes, recomposition des mots (par le biais du jeu), comptabilisation des réussites et des erreurs. L'utilisation d'un jeu pour pratiquer la syllabation est intéressante, puisqu'elle comporte des facteurs qui encouragent l'enfant à jouer et à s'améliorer. Cependant, le but du jeu n'étant pas clairement énoncé, l'utilisateur en ignore les limites précises. Les auteurs auraient pu indiquer, entre autres, qu'il s'agissait de reconstituer 95 mots et d'attraper 205 syllabes. De plus, le jeu ne semble pas suffisamment orienté vers le développement de l'habileté à syllaber. Il serait souhaitable d'introduire périodiquement un genre d'évaluation de la performance sous la forme, par exemple, d'une nouvelle activité (inviter l'enfant à délimiter les syllabes de quelques mots). Suite à cette évaluation, une récompense (par exemple, un lapin qui court après une carotte) pourrait servir de renforcement.

5-(Exploitation de l'ordinateur) C'est une exploitation intéressante de l'ordinateur: dessins, couleurs attrayantes, vitesse d'exécution, facilité d'utilisation grâce à la manette de jeu, possibilité de quitter le jeu à volonté et d'éliminer temporairement les effets sonores. Cependant, il y a des sections de l'écran qui mériteraient d'être mieux présentées, telles l'image représentant le mot à reconstituer et la place réservée aux nombres de points perdus et accumulés. Des messages sonores plus prolongés attireraient davantage l'attention de l'élève sur les résultats de sa performance.

☐ Recommandé
☑ Recommandé sous réserve
☐ Non recommandé, mais peut répondre à certains besoins
☐ Non recommandé

Centrale des bibliothèques

Didacticiel sur l'accord des verbes usuels

Guérin, Montréal, 1985.
Micro-ordinateurs: Apple II plus, Apple IIe.

Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation

Ont évalué ce didacticiel Laurentia Dubé (Commisssion scolaire Beauport), Aline Bouliane, Mariel Leclerc et Marie Makdissi (INRS-Éducation). 29/05/85

1-(Qualité de la langue d'enseignement) En général, la langue d'enseignement est excellente. On ne peut accepter, cependant, l'absence d'accents et de minuscules dans les textes présentés à l'écran.
2-(Conformité du contenu au savoir) Le contenu est conforme aux objectifs du programme d'études de français des deux dernières années du deuxième cycle du primaire. L'objectif principal est "d'aider à développer le réflexe du sujet" en utilisant quarante verbes usuels dans des phrases simples à l'indicatif présent, imparfait, futur et conditionnel. Les phrases contiennent un ou plusieurs sujets placés avant ou après le verbe et séparés ou non du verbe par un mot écran. On aurait souhaité que le didacticiel puisse accepter comme bonne réponse autant l'identification du groupe nominal que celle du sujet seul.
3-(Réactions des élèves observés) Les deux élèves de 6ème année ont semblé intéressés. Leur performance au test les a dispensés de faire la partie réservée à l'enseignement.

4-(Acceptabilité de la démarche pédagogique) La démarche pédagogique est structurée et intéressante: prétest, résultat commenté et trois cheminements imposés selon la performance. L'élève qui réussit à 100%, et dans les cas "faciles" et "moins faciles", est conduit à la fin de la leçon. Celui qui réussit à 70, 80 ou 90% est invité à comparer ses réponses aux réponses exactes. Quant aux autres, trois choix leur sont présentés: revoir la règle et l'appliquer dans des exercices, lire des explications concernant les erreurs faites puis faire des exercices, ou consulter un tableau de conjugaison. L'auteure a peut-être trop voulu personnaliser l'ordinateur; elle a intégré des commentaires souvent sans signification. Le ton catégorique et académique du didacticiel aurait pu être évité. A tout le moins, on aurait mieux fait de suggérer plus de verbes et de proposer plus d'exercices et offrir un test final pour que l'élève soit en mesure d'évaluer sa performance.

5-(Exploitation de l'ordinateur) Les branchements qui conduisent l'élève à recevoir des explications sont très appréciables. Par contre, le didacticiel présente certaines faiblesses: affichages parfois trop longs ou parfois trop rapides; écrans parfois inutiles, trop pleins ou mal structurés; défilement des phrases à l'écran; et contrôle limité du didacticiel par l'élève. Pourquoi ne pas avoir cherché à rendre plus agréable la leçon ?

☐ Recommandé
☑ Recommandé sous réserve
☐ Non recommandé, mais peut répondre à certains besoins
☐ Non recommandé

Centrale des bibliothèques

La maison d'Amédée

Aselec (distribué par Brault et Bouthillier), 1984.
Micro-ordinateur: Commodore 64.

Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation

Ont évalué ce didacticiel Laurentia Dubé (Commission scolaire Beauport), Aline Bouliane, Mariel Leclerc et Fernand Roy (INRS-Éducation). 27/03/85

1-(Qualité de la langue d'enseignement) La brièveté du guide laissait espérer la concision et la précision de la langue. Sous cet angle, il est regrettable d'y relever, en plus de quelques coquilles, des phrases longues et ambiguës. De plus, les expressions "maisons couleurs" et " maisons formes" utilisées au début du didacticiel pour présenter à l'écran deux des trois niveaux d'exercices paraissent modelées sur une structure empruntée à l'anglais.
2-(Conformité du contenu au savoir) Le but pratique du didacticiel est d'en arriver à différencier les lettres suivantes: b, d, p et q. À ce niveau, on a raison de parler de pré-initiation à la lecture. Les exercices semblent appropriés pour aider à l'apprentissage de la latéralisation.
3-(Réactions des élèves) Les dix enfants observés (de 4 à 6 ans) ont réagi de façons diverses. En général, à la question "Comment avez-vous trouvé ça?", ils répondent : "C'est pas pire". Le premier niveau de difficulté ("maisons couleurs") est franchi assez facilement par les enfants. Quant aux deux autres niveaux, ils sont difficiles et cela tient sans doute au fait qu'il faut identifier en même temps trois paires pareilles et que celles-ci sont très rares.
4-(Acceptabilité de la démarche pédagogique) La simplicité et la clarté de la démarche sont appréciables. On note cependant quelques insuffisances: les renforcements ne sont pas assez fréquents; les "Amédée" difficilement gagnés disparaissent tous à la suite d'une seule erreur; l'accumulation de quatre "Amédée" (réussite) n'est pas suffisamment soulignée; l'identification des paires à comparer n'est pas assez évidente à l'écran; la présence de l'adulte est nécessaire.

5-(Exploitation de l'ordinateur) La clarté et la sobriété des écrans conviennent bien à l'enfant auquel est destiné le didacticiel. Cependant, les renforcements sonores et visuels sont trop discrets et parfois déficients; l'enfant a peu de marge de manoeuvre.

☐ Recommandé
☑ Recommandé sous réserve
☐ Non recommandé, mais peut répondre à certains besoins
☐ Non recommandé

Centrale des bibliothèques

Voyage au pays des mots. -- Version 1. -- Montréal : Vifi Sogiciel, c1983.
1 disquette ; 13 cm + guide d'utilisation (32 p.).

Pour ordinateur Apple II Plus ou Apple IIe, 48K, SED 3.3.
Version originale: Jabbertalky. Mountain View, Calif. : Automated Simulations, c1981.
Générique: conception, Norman D. Lane, Bernie DeKoven; programmation, Norman D. Lane; règlement, Bernie DeKoven assisté de Susan W. Lee-Merrow; vérification du jeu, Chelsea Baylor... et al.; adaptation du programme en français, Hubert Manseau et Robert Letarte; traduction de l'anglais, Jean Baudot et Sylvie Roy.
49,95 $
Accès sujets: *Français (Langue). *Vocabulaire. *Jeux linguistiques.
Accès noms: *Lane, Norman D. *DeKoven, Bernie. *Manseau, Hubert. *Letarte, Robert. *Vifi Sogiciel (Montréal, Québec).
Accès marques: *Apple II Plus. *Apple IIe.

448.2/V975 DF/11/V975 CB: 8427007
JA

Ce jeu linguistique repose sur la production par l'ordinateur, à partir de deux banques de mots, de phrases grammaticalement correctes mais dont le sens est aléatoire. Quatre modules: 1. "Vers fous", qui présente un échantillon de phrases produites par l'ordinateur; 2. "Alphagrammes", où il s'agit de reconstituer des phrases en remplaçant les espaces blancs par des lettres; 3. "Cryptogrammes" qui demande à l'utilisateur de déchiffrer des phrases en substituant d'autres lettres à celles qui sont affichées; 4. "Jonglogrammes", éditeur de textes qui peut être employé pour modifier le contenu des banques de mots ou en créer de nouvelles, multipliant à l'infini les possibilités du jeu. Huit niveaux de difficulté permettent d'adapter le jeu à des publics variés; jusqu'à dix joueurs peuvent participer simultanément.

Source: SOGICIEL

Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation

Ont évalué ce didacticiel Gemma Lapointe et Lise Godbout (Commission scolaire Bellechasse), Aline Bouliane, Mariel Leclerc et Marie Makdissi (INRS-Éducation). 05/05/85

1-(Qualité de la langue d'enseignement) La langue du guide est correcte, celle du didacticiel l'est moins. On note un certain nombre d'erreurs dans l'utilisation de l'élision, de la ponctuation, des minuscules, des voyelles accentuées et de la séparation des mots en syllabes. On note aussi des consignes ambiguës et des phrases mal structurées.

2-(Conformité du contenu au savoir) Il est difficile de trouver une concordance entre le contenu du didacticiel et le programme d'études de français. Le choix des mots n'est pas justifié et conduit le plus souvent à des phrases absurdes (qu'on a pas voulu comme contre-exemples). Il aurait fallu, en plus de classer les mots selon leur catégorie grammaticale, prévoir des mots groupés sous un thème commun pour que la combinaison --sujet, verbe, complément-- donne lieu à un contenu cohérent.

3-(Réactions des élèves observés) La trentaine d'élèves de 4ème année observés ont trouvé les consignes trop longues à lire. De plus, ils ont été décontenancés devant les "vers fous". Par contre, une fois initiés aux consignes d'"alphagrammes" et de "cryptogrammes", ils ont pris plaisir à découvrir les phrases cachées. Le fait d'insérer le nom des joueurs dans les phrases présentées à l'écran rend le jeu encore plus captivant. Étant donné la complexité du "jongiogrammes", les élèves n'ont pas réussi à le faire fonctionner.

4-(Acceptabilité de la démarche pédagogique) Il est difficile de se prononcer sur l'acceptabilité de la démarche pédagogique utilisée car il a été impossible de la cerner. Le but du didacticiel n'est pas clairement énoncé et il en est de même des règles des jeux. Ce sont des jeux qui, sans doute, incitent à la découverte, à l'exception des "vers fous". Quant aux parties "cryptogrammes" et "alphagrammes", elles pourraient constituer des exercices d'orthographe intéressants si le contenu des phrases était sensé. Le calcul des points est incompréhensible. Les niveaux de difficultés semblent arbitraires.

5-(Exploitation de l'ordinateur) Il ne s'agit pas d'une exploitation judicieuse de l'ordinateur. Les affichages ne sont ni soignés, ni agréables; le temps de réponse est parfois trop long; et l'utilisation du clignotement et du défilement est abusive. De plus, même si la partie éditeur ("jongiogrammes") permet de modifier le contenu, sa complexité rend la tâche difficile, presque impossible.

☐ Recommandé
☐ Recommandé sous réserve
☐ Non recommandé, mais peut répondre à certains besoins
☑ Non recommandé

Didacticiels de mathématiques

Centrale des bibliothèques

Les banquiers / Michel et Robert Lyons. -- Montréal : PUCE. -- (Défi mathématique)

Pour ordinateur IBM PC.
55 $
Accès noms: *Lyons, Michel. *Lyons, Robert. *PUCE (Montréal, Québec)

Accès marques: *IBM PC.

DM

##Les banquiers## s'adresse aux enfants de première année et ses principaux objectifs de contenu concernent l'interprétation de propositions arithmétiques et la résolution d'équations.

Source: PUCE

Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation

Ont évalué ce didacticiel Laurentia Dubé (Commission scolaire Beauport), Jacques Rainville (UQTR), Richard Bertrand, Aline Bouliane et Mariel Leclerc (INRS-Éducation). 10/04/85

1-(Qualité de la langue d'enseignement) Les quelques mots qui apparaissent à l'écran sont corrects. Le titre du didacticiel qui porte la marque du pluriel ne correspond pas à ce qui est présenté dans le didacticiel: il y a un seul banquier.
2-(Conformité du contenu au savoir) Le contenu est correct. L'aspect visuel du didacticiel et l'ordre de grandeur des nombres en valeur absolue conviennent aux élèves du premier cycle du primaire. Par contre, la notion d'entiers relatifs dépasse largement le contenu des programmes du premier cycle; elle est proposée plutôt aux élèves à la fin du second cycle. Ainsi, le didacticiel renferme une certaine discordance entre la présentation imagée et les éléments de contenu. L'utilisation de la notion de dette pour l'enseignement des entiers relatifs ne nous apparait pas adéquate.
3-(Réactions des élèves observés) Les douze élèves observés se sont montrés peu motivés par le didacticiel. Les élèves du premier cycle ont été rebutés par le contenu et ceux du deuxième cycle l'ont été par l'approche qu'ils qualifient de "bébé". L'absence de directives claires fait démarrer dans la confusion, puis les élèves sont déçus de ne pas pouvoir travailler de façon autonome.

4-(Acceptabilité de la démarche pédagogique) La démarche pédagogique, bien que laborieuse, nous apparaît correcte. À l'aide d'un scénario concret, on veut amener l'enfant à effectuer des opérations unaires abstraites telles "(+5)" et "(-6)". Cependant, la démonstration est incomplète. Les questions sont absentes. La rétroaction est insuffisante: par exemple, aucune aide précise n'amène l'élève à trouver l'erreur faite. L'idée du thermomètre comme élément de motivation est intéressante mais mal exploitée; par exemple, on ne sait pas quand et de combien il augmente; on note à peine qu'il éclate. Les "concours-défis" sont motivants sauf que, dans certains cas, l'obtention du code demande beaucoup de temps. La partie E (généralisation) du didacticiel ne présente pas une généralisation complète des notions vues. L'absence de certaines notions plus complexes explique peut-être l'intérêt des jeunes élèves pour cette partie.
5-(Exploitation de l'ordinateur) De prime abord, le didacticiel paraît très intéressant du point de vue technique: couleurs variées, image et animation de qualité, vitesse variable de la présentation du contenu, bonne gestion des cinq grandes étapes. Cependant, à l'intérieur de ces étapes, on note une certaine rigidité qui empêche, par exemple, d'accéder directement à une page (A1, A2, ...). De plus, l'animation est bonne mais trop répétitive: on se fatigue du petit bonhomme et de son cochon. Il est vrai qu'il est possible de faire varier la vitesse de présentation, mais on peut difficilement obtenir une vitesse optimale. On ne peut généralement pas se corriger sans devoir répéter une bonne partie de la réponse. Il est impossible de donner une réponse immédiate: il faut attendre que tout s'inscrive à l'écran. Les pièces de monnaie, élément capital du didacticiel, ne sont pas assez évidentes à l'écran. Aussi, le moniteur utilisé doit être d'excellente qualité pour pouvoir identifier les pièces. Il est même impensable d'utiliser ce didacticiel sur écran monochrome.

☐ Recommandé
☐ Recommandé sous réserve
☐ Non recommandé, mais peut répondre à certains besoins
☑ Non recommandé

Centrale des bibliothèques

Carré magique

Aselec (distribué par Brault et Bouthillier), 1984.
Micro-ordinateur: Commodore 64.

Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation

Ont évalué ce didacticiel Laurentia Dubé (Commission scolaire Beauport), Jacques Rainville (UQTR), Richard Bertrand, Aline Bouliane et Mariel Leclerc (INRS-Éducation). 06/06/85

1-(Qualité de la langue d'enseignement) Très peu de mots apparaissent à l'écran et ils sont tous écrits en minuscules. Quant au guide, il contient certaines erreurs orthographiques.
2-(Conformité du contenu au savoir) On note l'emploi approprié de l'expression "carré magique". L'enfant doit remplir les cinq cases manquantes d'un carré de 3 par 3. Le didacticiel comporte deux niveaux d'utilisation. Au niveau 1, il s'agit de nombres entiers positifs. Ce niveau est adapté aux élèves de 8, 9 et 10 ans. Au niveau 2, il s'agit de nombres à virgule positifs. Ce niveau est adapté aux élèves de 10, 11 et 12 ans. Il ne s'agit pas de calcul mental comme il est mentionné dans le guide, car il n'y a pas de limite de temps pour fournir la réponse et l'utilisateur peut très bien employer un crayon et du papier pour compter.
3-(Réactions des élèves observés) Huit élèves de 9 à 12 ans ont été observés. La plupart avait déjà fait ce genre d'exercices sur papier, mais pas nécessairement sous cette forme. L'intérêt pour ce genre d'exercices est apparu variable d'un élève à l'autre.
4-(Acceptabilité de la démarche pédagogique) La démarche pédagogique est simplifiée. Elle répond à des exercices de consolidation des acquis. Cependant, il n'y a pas de rétroaction immédiate après l'entrée d'un nombre dans une case. On pourrait demander à l'élève de calculer le total d'une rangée, d'une colonne ou d'une diagonale qui serait validé par l'ordinateur et inscrit à l'écran. De plus, il serait préférable de prévoir une case sous chacune des colonnes, lignes ou diagonales où l'ordinateur inscrirait le total dès que celle-ci serait complétée. On pourrait évaluer plus clairement la performance de l'élève après un exercice ou une série d'exercices. Les instructions sont déficientes. Par exemple, on n'explique pas les règles du jeu et on ne mentionne pas les touches à utiliser.

5-(Exploitation de l'ordinateur) C'est une utilisation fort simplifiée du micro-ordinateur. La présentation est claire et agréable. La technique, nette et simple, pourrait créer une situation d'apprentissage acceptable. La façon de déplacer le curseur alourdit l'utilisation du didacticiel.

☐ Recommandé
☑ Recommandé sous réserve
☐ Non recommandé, mais peut répondre à certains besoins
☐ Non recommandé

Centrale des bibliothèques

Décimales : maths sur ordinateur. -- Version 1.3. -- Saint-Laurent : Computerre, c1981.
1 disquette ; 13 cm + guide d'utilisation (5 p.).

Pour ordinateur Apple II Plus ou Apple IIe, 48K.
Version originale: Compu-math decimals. Agoura Hills, Calif. : Edu-ware.
Date du guide, c1983.
54,95 $
Accès sujets: *Arithmétique. *Système décimal. *Fractions.
Accès noms: *Computerre (Saint-Laurent, Québec).
Accès titres: *Maths sur ordinateur.
Accès marques: *Apple II Plus. *Apple IIe. .

513.2/D294 DM/D294 CB: 8427035
E*J* 4

Destiné à faciliter l'apprentissage des opérations arithmétiques reliées aux décimales, le programme comprend huit modules: un pré-test et sept unités d'apprentissage. Le pré-test indique le niveau de connaissances arithmétiques de l'utilisateur et permet de déterminer à quelle unité d'apprentissage débuter. Sont ensuite abordés successivement: la définition et la conversion de décimales; l'addition de décimales; la soustraction de décimales; l'arrondissement de décimales; la multiplication de décimales; la division de décimales; les pourcentages. Chaque unité comprend un exposé théorique, avec graphiques et exercices assurant un apprentissage interactif, suivi d'un post-test permettant d'évaluer la maîtrise des connaissances acquises.

##The Addison-Wesley Book of Apple Software 1984## (p. 169) donne une appréciation globalement favorable à la version anglaise de ce didacticiel. Bien que certains modules présentent des faiblesses, l'ensemble constitue un outil d'apprentissage fort réussi.

Pour en apprendre davantage: *The Addison-Wesley Book of Apple Software 1984, p. 169.

Source: COMPUTERRE

Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation

Ont évalué ce didacticiel Jacques Rainville et Lucien Vachon (UQTR).
16/01/85

1-(Qualité de la langue d'enseignement) Dans l'ensemble, le français est correct. Toutefois, on remarque l'absence d'accents et quelques erreurs orthographiques. Quoique modéré, l'usage d'abréviations ne semble pas justifié. Les explications des techniques d'opérations sont souvent confuses.

2-(Conformité du contenu au savoir) Le contenu est en général conforme à ce qui est enseigné au Québec. Cependant, on relève quelques erreurs de contenu et de terminologie: par exemple, l'écriture des décimales avec le point, le fait de faire appel à des techniques plutôt qu'à la logique des opérations.

3-(Réactions des élèves observés) L'élève de secondaire I observé a bien apprécié ce didacticiel. Le déroulement très lent des instructions l'amenait cependant à interagir avec le clavier. Il n'a pas aimé aussi qu'on indique que sa réponse était fausse alors qu'elle était bonne.

4-(Acceptabilité de la démarche pédagogique) Le logiciel contient les principaux éléments qu'on reconnaît comme devant favoriser l'apprentissage, tels pré-test, énoncé de l'objectif, instruction, exemple, pratique, évaluation, recommandation et renforcement positif. Cependant, les éléments permettant de motiver l'apprenant paraissent peu nombreux. La trop grande quantité d'information et la complexité de certaines démonstrations peuvent rendre l'apprentissage difficile. Dans les questions à choix multiples, certaines réponses sont faciles à rejeter. Ce didacticiel n'est pas autosuffisant: la présence de l'enseignant semble nécessaire pour compléter les explications; on a besoin d'un crayon et du papier pour compléter les exercices.

5-(Exploitation de l'ordinateur) Le déroulement du didacticiel est souple. On peut, par exemple, choisir une unité, s'attarder aux démonstrations ou faire les exercices. Il est inacceptable cependant que les affichages soient difficiles à lire, que la place réservée aux réponses soit mal définie.

☐ Recommandé
☐ Recommandé sous réserve
☐ Non recommandé, mais peut répondre à certains besoins
☑ Non recommandé

Centrale des bibliothèques

Escalade

Aselec (distribué par Brault et Bouthillier), 1984.
Micro-ordinateur: Commodore 64.

Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation

Ont évalué ce didacticiel Laurentia Dubé (Commission scolaire Beauport), Jacques Rainville (UQTR), Richard Bertrand, Aline Bouliane et Mariel Leclerc (INRS-Éducation). 06/06/85

1-(Qualité de la langue d'enseignement) Très peu de mots apparaissent à l'écran et ils sont écrits en lettres minuscules. Quant au guide, il contient des erreurs orthographiques.
2-(Conformité du contenu au savoir) Le contenu est adapté au second cycle du primaire. Il s'agit d'un jeu pour deux joueurs où la chance et la stratégie peuvent avoir autant d'importance que la connaissance des opérations mathématiques de base. La présentation de la division avec reste laisse un peu perplexe. On aurait souhaité la présentation suivante: " 57÷8 = 7, reste 1". Il pourrait être même préférable que l'élève indique lui-même le reste à l'écran.
3-(Réactions des élèves observés) Dix élèves de 9 à 12 ans ont été observés. Ils ont été très intéressés. Malgré l'absence de directives à l'écran, ils ont bien intégré les règles du jeu après une première utilisation et des explications sommaires.
4-(Acceptabilité de la démarche pédagogique) C'est un jeu qui motive les élèves en alliant rapidité, stratégies et connaissances. Après chaque réponse de l'élève, il y a présentation d'un feed-back qui informe que la réponse est correcte ou encore qui fournit la réponse exacte. L'élève est donc évalué au fur et à mesure. Il est aussi évalué à la toute fin du jeu après qu'un des deux élèves a atteint le haut de l'escalier. Les instructions données à l'écran sont incomplètes. Par exemple, on ne présente pas le but du jeu ni la signification des trois niveaux. Quelques brèves explications pourraient y remédier. On constate aussi qu'un joueur, qui entre un mauvais chiffre par erreur, ne peut se corriger.

5-(Exploitation de l'ordinateur) C'est une exploitation modeste de l'ordinateur mais bien réussie. Les écrans sont attrayants. Il y a présentation d'une variété d'escaliers; le temps de réponse peut être modifié et choisi par l'élève; il y a utilisation des couleurs pour présenter les réponses et rendre l'écran clair et agréable. La présentation du renforcement final de fin de partie n'arrive que lorsque l'autre joueur essaie de jouer; elle devrait être immédiate. L'utilisation de la touche "+" est discutable: pourquoi ne pas avoir utilisé "RETURN" ou la barre d'espacement?

☑ Recommandé
☐ Recommandé sous réserve
☐ Non recommandé, mais peut répondre à certains besoins
☐ Non recommandé

Centrale des bibliothèques

La pyramide

Aselec (distribué par Brault et Bouthillier), 1984.
Micro-ordinateur: Commodore 64.

Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation

Ont évalué ce didacticiel Richard Bertrand, Aline Bouliane et Mariel Leclerc (INRS-Éducation). 07/05/85

1-(Qualité de la langue d'enseignement) Seules les expressions suivantes apparaissent à l'écran: " à quel niveau (1-7)?", "gagné", "perdu" et "voici la bonne réponse". De plus, ces expressions n'emploient que les lettres minuscules. Quant au guide de l'utilisateur, quoique bref, il comporte quelques erreurs: manque d'accents, phrases souvent trop longues et ambiguës.
2-(Conformité du contenu au savoir) Le titre du didacticiel n'est pas en conformité avec le contenu présenté: triangle n'est pas équivalent de pyramide. Il ne s'agit pas du triangle de Pascal tel qu'il est indiqué dans le guide. On dit que le didacticiel permet un bon entrainement au calcul mental, or il n'est pas du tout interdit à l'élève de calculer sur une feuille. Il aurait été intéressant que les différences de difficultés des sept niveaux soient explicitées à l'écran ou dans le guide.
3-(Réactions des élèves observés) Cinq élèves du deuxième cycle du primaire ont été observés. Certains élèves se sont intéressés au didacticiel; d'autres, pas. De plus, quelques élèves ont éprouvé des difficultés à déplacer le curseur dans le triangle.
4-(Acceptabilité de la démarche pédagogique) La démarche pédagogique du didacticiel semble incomplète: questions sans présentation, rétroaction immédiate absente et correction de l'ensemble des réponses données sans explication aucune.

5-(Exploitation de l'ordinateur) Même si l'exploitation de l'ordinateur paraît élémentaire, l'image colorée de la "pyramide" exerce un certain attrait, de même que le choix laissé à l'élève, après chaque exercice, d'aller d'un niveau à l'autre. Cependant, on s'interroge sur l'utilité du micro-ordinateur dans ce genre d'exercices, sans compter la façon laborieuse utilisée pour déplacer le curseur.

☐ Recommandé
☑ Recommandé sous réserve
☐ Non recommandé, mais peut répondre à certains besoins
☐ Non recommandé

Autres didacticiels

Centrale des bibliothèques

Balistique / Charles Camirand. -- Montréal : PUCE; c1983.
1 disquette ; 13 cm + guide d'utilisation (31 p.) dans un étui (26x22x5 cm).

Pour ordinateur Apple II Plus ou Apple IIe, 64K, SED 3.3.
Conception de la maquette, Jocelyn Laplante.
ISBN 2-89263-001-089 $
Accès sujets: *Projectiles. *Balistique. *Dynamique. *Physique.
Accès noms: *Camirand, Charles. *PUCE (Montréal, Québec).
Accès marques: *Apple II Plus. *Apple IIe.

531.55/C183 DS/53/B186 CB: 8427048
J**A

Conçu pour les étudiants de la fin du secondaire et du collégial, ce programme de simulation amène l'utilisateur à redécouvrir par lui-même certaines règles de physique portant sur la balistique et le comportement des projectiles. En interaction avec le micro-ordinateur, l'étudiant agit sur les quatre variables principales (position, vecteur-vitesse, gravité et masse) qui déterminent la trajectoire d'un projectile. L'analyse des résultats de ses expériences (les courbes qui apparaissent à l'écran) le conduit alors à formuler de lui-même certaines lois physiques.

Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation

Ont évalué ce didacticiel Jacques Rainville et Lucien Vachon (UQTR).
13/06/85

1-(Qualité de la langue d'enseignement) Le français utilisé est correct. On note l'usage exclusif des majuscules ainsi que l'absence d'accents. De plus, quelques expressions sont fautives et la syntaxe est déficiente dans certaines phrases.
2-(Conformité du contenu au savoir) Le didacticiel a pour but de faire découvrir, dans un contexte théorique, les effets qu'ont différents paramètres sur la trajectoire d'un projectile. Les formules utilisées semblent exactes de même que les résultats.
3-(Réactions des élèves observés) Trois étudiants ont été observés. Deux étudiants de niveau universitaire ont démontré un certain intérêt à expérimenter les options offertes et à visualiser les conséquences de leur choix. Ils recherchaient la production d'effets nouveaux. L'autre étudiant (secondaire II) n'a pu utiliser le didacticiel sans instructions et explications sur le déroulement du didacticiel. De même, il n'a pu que visualiser l'effet qu'il anticipait de certains paramètres, se limitant ainsi à l'aspect graphique du didacticiel.

4-(Acceptabilité de la démarche pédagogique) L'idée d'un didacticiel où l'utilisateur contrôle toutes les variables et peut les modifier une à une pour en voir l'effet sur le phénomène observé est excellente. Toutefois, la démarche à suivre est un peu lourde parce qu'elle impose le tâtonnement. Il aurait fallu guider davantage l'utilisateur dans le déroulement de la simulation. L'aspect motivationnel est faible. On note une surcharge d'informations dans la présentation des résultats. Ces résultats doivent de plus être transcrits pour pouvoir effectuer les comparaisons permettant d'en tirer des conclusions. En bref, la démarche pédagogique comporte des lacunes qui doivent être comblées par l'enseignant ou l'enseignante.

5-(Exploitation de l'ordinateur) En général, le didacticiel fonctionne bien, sans lacunes techniques importantes. Il est relativement facile de l'utiliser, mais l'obligation de revenir au menu principal et d'entreprendre à nouveau tout le processus pour changer la valeur d'une variable est fastidieuse. Les graphes sont bien faits mais on a omis d'identifier les axes des coordonnées. La possibilité d'accepter le point ou la virgule décimale est intéressante. La présentation du tableau des résultats laisse à désirer. Le micro-ordinateur paraît relégué au rang d'une calculatrice programmée (si on excepte les graphes).

- ☐ Recommandé
- ☑ Recommandé sous réserve
- ☐ Non recommandé, mais peut répondre à certains besoins
- ☐ Non recommandé

Centrale des bibliothèques

Biojeu II / par Jacques Beaulieu. -- Montréal : Logidisque, c1983.
1 disquette ; 13 cm + feuillet de présentation (4 p.).

Pour ordinateur Apple II Plus ou Apple IIe, 48K, SED 3.3.
Génériques: programmation, Benoît East.
39,95 $
Accès sujets: *Alimentation - Jeux. *Habitudes alimentaires - Jeux. *Biologie humaine - Jeux.
Accès noms: *Beaulieu, Jacques. *East, Benoît. *Logidisque (Montréal, Québec).
Accès marques: *Apple II Plus. *Apple IIe.

513.2/B377b DS/61/B615 CB: 8427020
JA

L'utilisateur de ##Biojeu## doit organiser sa journée, du lever au coucher, en fonction d'un mode de vie sain: alimentation équilibrée, exercice. Au début de la journée, la formule sanguine du joueur (globules rouges et blancs, plaquettes, protéines, lipides et glucides) se trouve en équilibre. Pour remédier aux choix alimentaires qui viennent modifier cet équilibre, il faut répondre correctement à des questions portant sur l'anatomie, la physiologie et l'alimentation. Jusqu'à quatre personnes peuvent participer au jeu. Le gagnant est celui ou celle qui, ayant rééquilibré sa formule sanguine avant les autres, a le privilège de se coucher plus tôt. En complément au jeu, l'utilisateur a accès à un module ##Bioguide## qui permet de connaître la valeur nutritive des divers aliments de base qui composent un repas.

Source: LOGIDISQUE

Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation

Ont évalué ce didacticiel Serge Dulac et Lucien Vachon (UQTR), Yves Bégin, Aline Bouliane et Mariel Leclerc (INRS-Éducation). 03/06/85

1-(Qualité de la langue d'enseignement) La langue est correcte. Cependant l'absence des accents et des minuscules est inacceptable sans compter certaines erreurs orthographiques qui se sont glissées.

2-(Conformité du contenu au savoir) Le didacticiel comporte des erreurs de contenu et des imprécisions graves. Par exemple, les changements sanguins (formule sanguine) associés à un repas ne se produisent pas sur le champ comme le laisse croire le didacticiel; certains paramètres sanguins présentés n'ont pas de relation directe avec l'alimentation. On note aussi que des connaissances sur l'alimentation et sur la biologie générale sont présentées dans un même contexte sans que des liens étroits existent entre elles. La terminologie du système métrique n'est pas respectée. L'objectif visé est trop ambitieux ("Biojeu vous enseignera l'art de maintenir en équilibre parfait les différents éléments de votre formule sanguine: globules rouges, globules blancs, plaquettes, protéines, lipides et glucides") de sorte qu'en découle une multitude de concepts non définis et incompréhensibles pour l'utilisateur moyen. De plus, la clientèle-cible n'est pas précisée.

3-(Réactions des élèves observés) Les six élèves observés, deux du primaire et quatre du secondaire, ont montré un certain intérêt. Cependant, ils se sont posés plusieurs questions sur le fonctionnement du didacticiel, se sont étonnés de ne pas recevoir d'explications à leurs erreurs et n'ont pu s'empêcher de formuler des critiques sur le déroulement des activités à l'écran.

4-(Acceptabilité de la démarche pédagogique) Les évaluateurs n'ont pas réussi à déterminer ce qui était au coeur de ce didacticiel. Il est difficile de comprendre la démarche pédagogique de celui-ci parce qu'il comporte des incohérences. Par exemple, rien ne nous permet d'établir un lien entre les questions posées, les repas choisis, le choix d'un sport de groupe et la formule sanguine. Et s'il est possible de consulter régulièrement sa formule sanguine, cela n'aide en rien à la réajuster. On note aussi que l'élève est invité à choisir entre "Biojeu" et "Bioguide" sans introduction aux options offertes ou sans proposition d'un ordre d'utilisation, que les questions posées ne sont pas précédées d'enseignement pouvant préparer l'élève à y répondre, qu'un bilan est donné sans qu'il soit possible d'en juger de la justesse à moins d'en posséder des connaissances préalables.

5-(Exploitation de l'ordinateur) En général, l'ordinateur est assez bien exploité. Cependant, la barre d'espacement a deux fonctions: fixer un choix au menu et passer à l'écran suivant. Il est impossible de terminer le jeu à volonté tout en recevant un résultat. Le temps d'affichage d'une figure à l'écran est relativement lent.

- ☐ Recommandé
- ☐ Recommandé sous réserve
- ☐ Non recommandé, mais peut répondre à certains besoins
- ☑ Non recommandé

Centrale des bibliothèques

Spatiotests. -- Montréal : Québit logiciels.

Pour ordinateur Apple II, II Plus, IIe ou IIc.
49 $
Accès noms: *Québit logiciels (Montréal, Québec).
Accès marques: *Apple II. *Apple II Plus. *Apple IIe. *Apple IIc.

Ce jeu met à l'épreuve les connaissances des jeunes en mathématiques, français, anglais, géographie et sciences humaines.

Source: QUEBIT

Laboratoire d'évaluation de logiciels et de didacticiels de l'INRS-Éducation

Ont évalué ce didacticiel Gemma Lapointe et Lise Godbout (Commission scolaire Beliechasse), Laurentia Dubé (Commission scolaire Beauport), Yves Bégin, Aline Bouliane et Mariel Leclerc (INRS-Éducation). 29/05/85

1-(Qualité de la langue d'enseignement) La langue est correcte et limpide. Cependant, on note à l'écran quelques coquilles --spatiotest(s), foumi(e), const(r)uire-- et quelques phrases inutilement longues à l'écran.
2-(Conformité du contenu au savoir) Le contenu est adapté aux élèves du 2ème cycle du primaire. Il est simple et précis. Il comprend un ensemble de questions de connaissances relevant de la culture générale. Le didacticiel comporte quatre parties (planètes) que l'on associe à un domaine d'étude: Mathok (mathématique), Anglus (anglais), Frakotis (français) et Génix (sciences). Une partie comprend quatre séries d'exercices de 15 questions chacune. L'utilisateur peut modifier le contenu du didacticiel à l'aide d'un sytème d'auteur.
3-(Réactions des élèves observés) Une classe de 4ème année et des élèves de 6ème année ont utilisé Spatiotests. Ils ont été enchantés. Ils ont demandé à l'utiliser à plusieurs reprises. Les consignes fournies étant claires, ils pouvaient fonctionner seuls.
4-(Acceptabilité de la démarche pédagogique) C'est un jeu motivant qui laisse une place importante au contenu des exercices. En d'autres mots, l'aspect ludique favorise l'apprentissage. Ce type de didacticiel peut être avantageusement utilisé dans une classe pour consolider des notions apprises. Étant donné que la formule est motivante, les auteurs pourraient penser produire plusieurs Spatiotests adaptés aux différents âges du primaire et aux différentes matières. En ce qui concerne la planète Anglus, on pourrait offrir la possibilité de poser les questions en anglais.

5-(Exploitation de l'ordinateur) Le graphisme, l'animation et les effets sonores sont utilisés à bon escient dans les différentes parties du didacticiel, entre autres, pour introduire une série de questions, pour évaluer la réponse de l'élève et pour construire la planète Actéon. Les aspects techniques du jeu encadrent le contenu de façon harmonieuse et n'entrent pas en compétition avec lui. Le didacticiel est un jeu sans prétention et bien orchestré. En ce qui concerne le système-auteur, son utilisation serait facilitée si le guide contenait des instructions plus précises que celles qui s'y trouvent.

☑ Recommandé
☐ Recommandé sous réserve
☐ Non recommandé, mais peut répondre à certains besoins
☐ Non recommandé